

REV'n'GE!

#158

Retro Emulator Vision and Game

Moon
Patrol
per Amiga

Abyssonaut

Shockwave

The Web

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Maggio 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 - Numero 5

Retro gaming

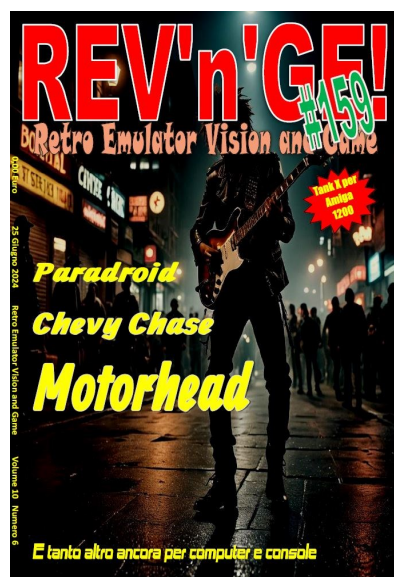
In emulazione!

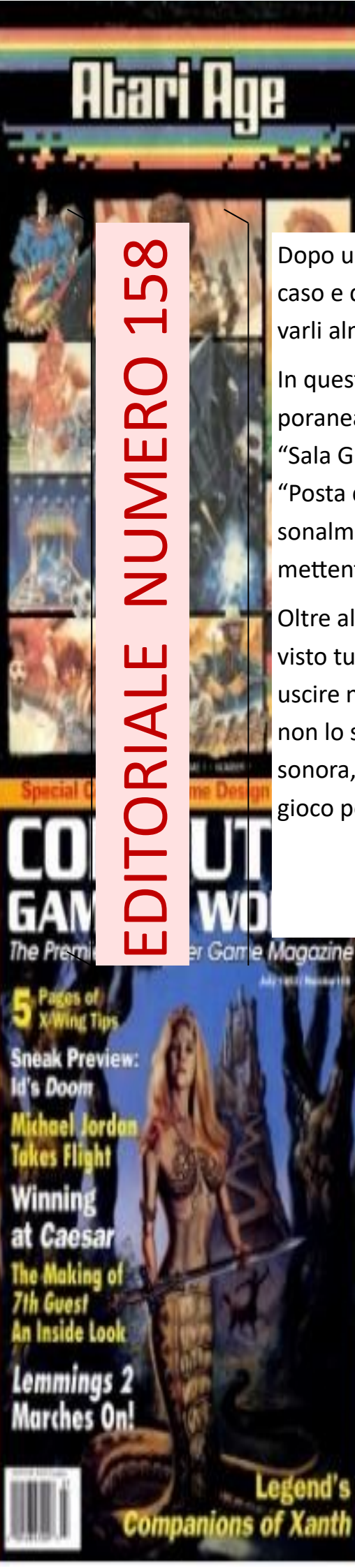
La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



The Atari Age magazine cover features a rainbow-colored title at the top. Below the title is a grid of various game-related images, including a character in a blue suit, a castle, and a dragon. The text 'Special' and 'Design' are visible on the left side of the grid.

Atari Age

EDITORIALE NUMERO 158

Dopo una serie di speciali eccovi un numero "normale" con recensioni a caso e devo dire una buona scelta anche per farvi venire voglia di provarli almeno una volta.

In questo numero ci sono due novità, una delle quali credo che sia temporanea per vedere se riesco a portarla avanti. Ho aggiunto la sezione "Sala Giochi" in cui recensirò due giochi Arcade. L'altra sezione è la "Posta dei Lettori" che è umoristica e demenziale che non curo io personalmente, ma la lascio ad una nuova collaboratrice che è IA, una promettente aiutante (si occuperà esclusivamente di questa sezione).

Oltre al Retrogaming classico di giochi vecchissimi recentemente avete visto tutti quanta attività c'è intorno alle piattaforme vintage che fanno uscire nuovi giochi. Qualcuno li associa al mondo retro, ma in realtà non lo sono. Girano su vecchi computer, hanno la loro grafica e qualità sonora, ma sono giochi totalmente nuovi. E' come giocare all'ultimo gioco per Playstation 5 o per PC di ultima generazione.

Buona Lettura!





Para Assault Course - Commodore 64

Dopo aver visto un clone di *Combat School* eccone un altro sempre di Zeppelin Games.



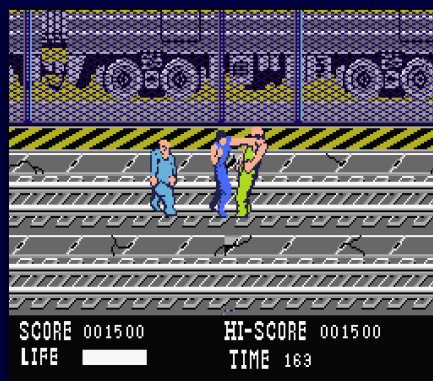
Paradroid - Commodore 64

Un classico, un gioco di esplorazione usando un piccolo robot che ha una visuale dall'alto e un'azione di gioco che può ricordare *Gauntlet*.



Chevy Chase - Amstrad CPC

Una corsa automobilistica che riprende un po' quella meccanica vista in *OutRun*. La grafica è bella. Per il resto aspettate il prossimo numero.



The Fighting Wolf AT - MSX2

Un picchiaduro che sembra assomigliare molto a *Renegade/Target Renegade* con una grafica decisamente buona. Mi auguro che sia giocabile.



Pyramid Quest - MSX

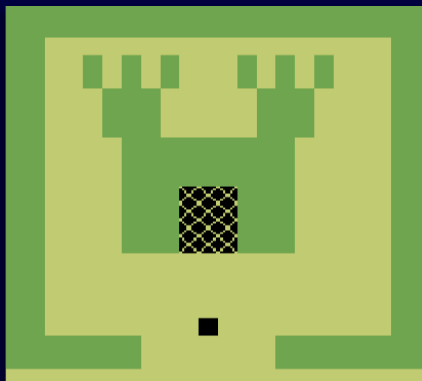
Un avventuriero all'interno di una piramide in cerca di favolosi tesori?

Questo colore rosso il quale rende la stanza caotica mi ha incuriosito e spero mi sorprenda anche nella giocabilità.



Moonwalker - Amiga

Forse non è un gioco che verrà ricordato per essere uno dei migliori. Lo è perché voi interpretate *Michael Jackson* e perché è basato su uno dei suoi film.



Adventure - Vic-20

Di questo titolo non so nulla. Non so in quale anno è stato realizzato e nemmeno chi sono gli autori.

E' un'avventura - Arcade e giocando con il joystick sicuramente la giocabilità dovrebbe essere accettabile.



Motor Head - Atari ST

Un picchiaduro a scorrimento che è molto conosciuto per la sua bella grafica e anche uno stile di combattimento che a tratti è anche umoristico oltre che abbastanza immediato.

Ci giocavo su Amiga, ma sono curioso di vederlo sull' ST.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #158**Maggio 2024**

Abyssonaut	Commodore 64	9
Break	Commodore PET	25
Championship Baseball	Amstrad CPC	11
Chibi Akumas	Amstrad CPC	12
Chiki Chiki Boys	Coin-Op	21
Choko	Coin-Op	21
Dragon Wars	Apple II	14
Fantastic Voyage	ZX Spectrum	13
Gunstar Heroes	Genesis	30
Leonardo Da Vinci	Macintosh	35
Moon Patrol 500	Amiga	23
Newspaper Maker	Apple IIGS	33
Para Academy	Commodore 64	10
Pro Pinball: The Web	DOS	19
Sensible Soccer	Playstation	31
Shockwave	Amiga	16-17
Skyrider	Atari ST	18
Time Fighter	TRS-80 CoCo	25

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



La musica pur ripetitiva fa bene a questo gioco perché è una gradevole cosa da ascoltare. E' molto difficile dato che avete solo tre vite e ne guadagnate altre ogni 10000 punti (e non è facile farli). In certi momenti il caos sullo schermo è esasperante e senza trainer non andate molto avanti perché alla minima distrazione perdetevi una vita, una caratteristica di tutti i SEUCK che può piacere oppure no.

Uno sparatutto classico a scorrimento orizzontale che è frutto di una buona fantasia, buona programmazione e realizzato con il SEUCK che in questi anni recenti è cambiato tantissimo rispetto ai primi giochi banali, semplici e con una giocabilità molto spesso inesistente dovuta anche ad una difficoltà mal calibrata.

Come suggerisce il nome lo scenario è un mondo sottomarino in cui dovete liberare delle balene imprigionate per guadagnare punti e avere un qualcosa di diverso dal solito sparatutto senza nessuno scopo se non quello di arrivare in fondo al livello. A proposito di questi ultimi ce ne sono

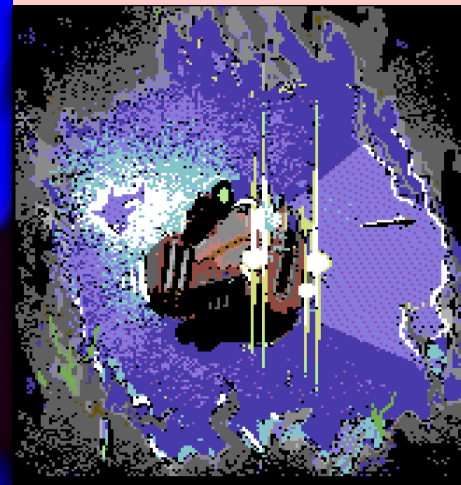


La trama è semplice: dovete esplorare il fondo dell'oceano per scoprire chi ha imprigionato le balene e scatenato la follia della flora.

La prima cosa che salta all'occhio è la buona qualità grafica curata in ogni aspetto e mi ripeto: anni luce avanti rispetto ai quei primi SEUCK che hanno un po' deluso i giocatori che poi ad un certo punto evitavano di giocarli. Ottimo il sonoro che vi accompagna durante tutto il livello.

E' vero che la difficoltà è un po' elevata e lo scoprite subito per il fatto che avete una sorta di arpione per colpire i nemici, ne sparate uno alla volta e dovete essere molto precisi. Loro faranno anche di tutto per evitare che possiate distruggerli.

Ci sono nemici di ogni tipo e più si avanza più aumentano di numero, ci sono anche le asperità del fondale, mine ancorate da distruggere, squali mutanti che vi sparano dei raggi laser e tante altre creature.



I SEUCK non mi piacciono in generale per questa scelta di avere vite anziché energia e la loro difficoltà è molto elevata. Le qualità generali ci sono tutte e quindi vale la pena di giocarli perché invoglia a provare i nuovi titoli creati con questo kit.

Gold



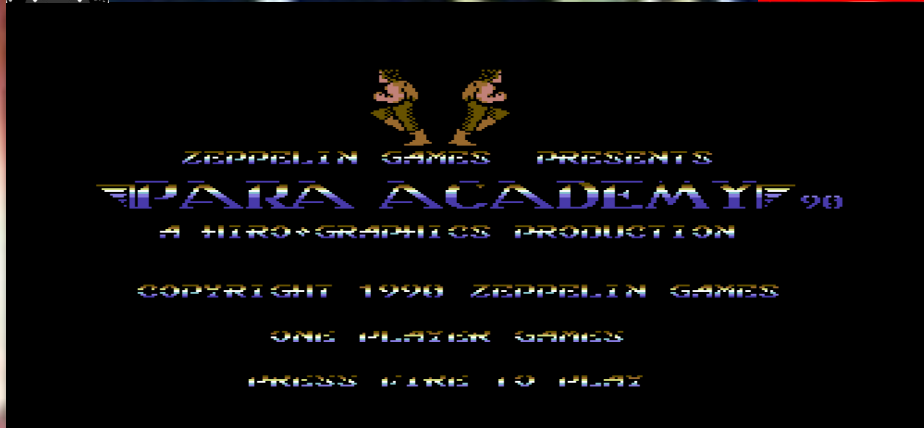
2015, THE NEW DIMENSION

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	10
GLOBALE	9



solo due sui tre previsti e l'autore ha combinato i mostri di fine livello del secondo e terzo livello. Ben prima di iniziare a provarlo sapevo che sarebbe stato uno di quelli davvero tosti.

La scelta di questo titolo è perché ha vinto la competizione del 2015 e quindi era da approfondire.



È un gioco simile a *Combat School* perché avete delle discipline da completare. La differenza con il titolo sopracitato è che siete un paracadutista che deve eseguire sei prove entro un certo tempo limite. Se le completate tutte passerete di grado affrontandole di nuovo con una difficoltà più elevata rispetto a prima.

Le discipline non hanno a che fare con il paracadutismo perché sembrano incentrate sull'addestramento generale e mantenervi in forma. Un paracadutista comunque deve essere nella migliore condizione per non rischiare la vita, il corpo deve saper reagire alla velocità di caduta a peso morto e anche poi l'atterraggio in cui non dovete rompervi le gambe.

Le sei prove hanno visuali diverse perché alcune sono a scorrimento laterale come in *Corsa* in cui dovete percorrere 100 metri in un certo tempo limite.



In **Tiro al Bersaglio** dovete sparare a dei bersagli con una visuale in prima persona.



Nuoto è una replica della prima disciplina in cui dovete nuotare per 100 metri entro il tempo limite.



Sollevamento Pesi, come dice il nome dovete sollevare dei pesi per un certo numero di volte, sempre entro il famigerato tempo limite.

In **Corde**, sempre a tempo, dovete correre su delle corde e poi scalarle un certo numero di volte.

In **Tiro alla Fune** dovete riuscire a trascinare l'avversario a sinistra prima che lui vi trascini a destra. Tra una disciplina e l'altra avete una prova bonus in cui dovete sparare a dei bersagli.

Un clone mal riuscito di *Combat School*.

Nella disciplina del Sollevamento Pesi mi sono fatto male al braccio. Ho fatto fatica a terminare di scrivere questa recensione.

Grafica mediocre, alcune discipline non sembrano molto credibili perché sullo schermo vedete cose un po' diverso dalla loro descrizione. Le sezioni bonus assolutamente inutili e le discipline non potete sceglierle, ma sonon in sequenza.

1990, ZEPPELIN GAMES

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4+



GAMESTAR PRESENTS CHAMPIONSHIP BASEBALL © 1987 ACTIVISION

E' un gioco sportivo molto bello non solo da giocare al computer, ma anche nella realtà. Di tutti gli sport che potevo fare (e non ho fatto) questo mi sarebbe davvero piaciuto provare.

Si gioca in campi all'aperto in cui le due squadre hanno vari giocatori e poi si deve correre ed essere anche veloci per poter fare dei punti.

Il concetto alla base del Baseball è che al centro di un campo a forma di rombo c'è una zolla di terreno per un lanciatore e di fronte a lui c'è un battitore che deve rilanciare la palla. Dietro di lui c'è il compagno del lanciatore che, all'insaputa del battitore, gli indica le tattiche di lancio.

Se il battitore riesce a colpire la palla il più lontano possibile deve correre e fare un giro completo per poter fare 1 punto. Generalmente si fa il giro del campo raggiungendo di volta in volta una

delle tre basi intorno al campo.

Se un compagno del lanciatore prende la palla e la rilancia al compagno dietro al battitore e se quest'ultimo non riesce a raggiungere una base viene eliminato. Viene



eliminato anche se non riesce a ribattere la palla per tre volte.

A turno entrambe le squadre si alternano nella fase di lancio e di battuta.

I videogiochi riprendono le stesse regole e sono in grado di farvi amare questo sport e tenervi incollati al monitor per parecchio tempo creando fantastici campionati o permettendovi di crearli con la fantasia in quelli dove ci sono solo partite singole.

La versione CPC non si perde in fronzoli e dopo una schermata del titolo ridotta ai minimi termini e dopo aver scelto il numero di giocatori siete subito in campo per una partita che dovrebbe essere

l'unica a disposizione.

Lo schermo è diviso in due parti: a sinistra c'è la visuale dall'alto del campo che vi serve per correre verso le basi una volta che avete colpito la palla. Nella parte destra invece c'è una visuale in terza persona in cui a turno controllate il battitore o il lanciatore.

La grafica non è sempre essenziale in questo tipo di giochi perché lo scopo non è quella di ammirarla, ma serve per farvi capire come si gioca questo sport. Quella che avete è quella giusta per divertirvi.

I comandi sono semplici, tuttavia, nel libretto delle istruzioni vi vengono spiegate le combinazioni da usare per lanciare o ribattere la palla. Non c'è nessuna tattica da attuare.

Gioco del baseball molto semplice per lanciare o ribattere la palla con, tuttavia, varie combinazioni per mettere in difficoltà l'altra squadra. Manca un campionato e quindi se volete divertirvi dovete crearvelo voi per finta e fare le varie partite e crearvi un campionato personalizzato. Purtroppo è un gioco lento perché una partita dura tantissimo anche per il fatto che i punti li fate solo se i vostri giocatori riescono a fare un giro completo del campo senza essere eliminati.



1987, ACTIVISION

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



essendo immortali avete tre vite per sopravvivere. Potete continuare, ma dovete avere dei crediti per poterlo fare che vanno raccolti uccidendo i mostri.

La giocabilità non mi piace molto perché ha uno scrolling scattoso e se non riuscite a configurare il joystick, con la tastiera è davvero complicato e rovina completamente la giocabilità.

Grafica carina, musica ascoltabile, ma ripetitiva.

Mezzo punto in più se riuscite a giocare con il joystick.

Sparatutto che per la grafica e lo stile vi riporta un po' al mondo Giapponese e subito da dire che è un gioco che è stato definito R-15 e quindi non è per bambini per una forte violenza generale e irriverenza e satira di ogni genere che a certe età non possono essere comprese.

Questo è il primo episodio di una saga che è composta da due capitoli. Il primo è completamente gratuito e open-source. Il secondo è comunque disponibile per chi volesse continuare questa serie.

Voi interpretate Chibiko che non è l'eroina che siete abituati a controllare dato che è stata bandita sia dal paradiso che dall'inferno e il suo unico scopo è distruggere l'umanità perché non ha nulla da perdere.

Vivete come un vampiro e come tale vi comportate, uccidendo la gente dei villaggi e bevendo il loro

sangue e siete immortali dato che non potete morire. La razza umana è condannata all'estinzione se non fosse che dopo una nottata di lavoro, scoprite che il vostro castello è stato invaso da creature di morti viventi che sono pure loro condannati ad esistere senza mai morire ed essere costretti a cibarsi



di carna umana.

Il vostro scopo è quello di eliminare queste creature per riprendervi casa vostra.

Ci sono solo quattro livelli ciascuno dei quali termina con un boss di fine livello.

Il gioco, soprattutto a scorrimento orizzontale, è di una difficoltà molto elevata e forse anche troppo per continuare a provare.

L'area di gioco è totalmente piena di proiettili nemici e non c'è un pixel libero per ripararsi e pur

E' un po' mal calibrato, ma avendo solo quattro livelli e non molto lunghi ci sta che sia difficile, tuttavia, così lo è un po' troppo.

E' una sfida per giocatori estremi abituati a situazioni impossibili da cui sembra non esserci via di scampo o qualche punto dello schermo in cui rimanere al sicuro.

Il giocatore occasionale non lo giocherà a lungo e quindi è destinato a quelli abituati a questa difficoltà allucinante.



2016, KEITH SEAR

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5





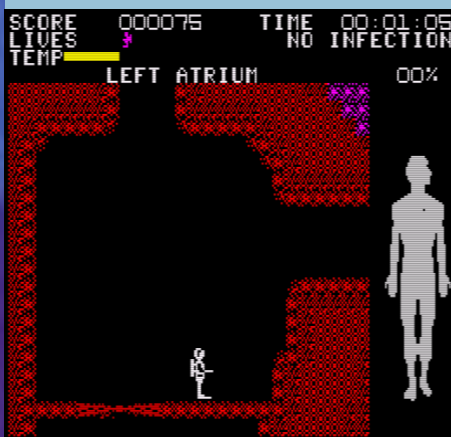
FANTASTIC VOYAGE

© Quicksilver Ltd
1984



È un gioco basato sul film ed è la versione ufficiale autorizzata direttamente dalla *20th Century Fox*. Una produzione con un'aspettativa importante per chi aveva visto il film e per vedere come sarebbe stato realizzato il videogioco.

Uno scienziato che lavorava ad un progetto segreto viene coinvolto in un incidente automobilistico causato da dei sabotatori nemici e ha un grave danno celebrale che la medicina non è in grado di curare. Il progetto a cui lavorava era sulla miniaturizzazione di un uomo a livello molecolare e per salvarlo un volontario (chi sarà mai secondo voi?) all'interno di un piccolo sommergibile viene miniaturizzato. L'operazione non va buon fine e il sottomarino viene smembrato nella procedura e otto dei suoi



pezzi si sparpagliano all'interno del corpo mentre voi siete sulla sua lingua.

Dato che la procedura di miniaturizzazione dura solo 60 minuti e poi tornate alla vostra dimensione



reale, avete questo tempo per trovare i pezzi del sottomarino che è essenziale per uscire dal corpo dello scienziato. Se non finite in tempo, morite. Se lo scienziato muore, stesso destino anche per voi.

All'interno del corpo ci sono quattro tipi di nemici alcuni dei quali potete distruggerli con il vostro laser portatile.

Le **infezioni** sono dei problemi critici all'interno del corpo che causano l'aumento della temperatura e possono uccidere lo scienziato. Queste infezioni hanno la massima priorità e per trovarle avete una mappa del corpo che vi indica dove si trovano.

Le **escrescenze** in alcune parti del corpo vi impediscono di proseguire con la conseguenza di perdere tempo prezioso. Le potete distruggere solo rilasciando dei globuli bianchi.

Il **Colesterolo** è un ammasso giallo che trovate nelle vene e che vi impedisce di passare, ma lo potete distruggere con il laser, ma solo se siete nella giusta posizione.

I **virus** sono di colore verde e sono distruttibile facilmente con il la-

ser, ma attenzione che sono letali al contatto.

Il corpo umano è stato disegnato bene e alcune parti sono proprio come vi potreste aspettare. Difficile perché non solo dovete evitare il contatto con i virus, ma anche le pareti di alcune parti del corpo che sono letali al contatto. Anche alcuni muscoli che si muovono automaticamente sono letali. Se la vostra energia diventa troppo bassa diventate invisibili e per risolvere la cosa dovete raccogliere i globuli rossi che per fortuna ne trovate abbastanza in giro anche se hanno forme diverse (il loro colore rosso vi aiuta).

Come conversione da un film è stato fatto bene perché le parti del corpo sono indicate con il loro nome e curate per sembrare realistiche. La grafica è essenziale, tuttavia, fa il suo dovere. Non tanto bene invece la parte audio.

La giocabilità è discreta perché oltre ai veri nemici che incontrate ci sono alcune parti del corpo umano che vi possono uccidere come alcuni movimenti di alcuni muscoli, alcune pareti in certi parti del corpo.

Nuotando per il corpo umano dovete anche fare scorta di globuli rossi e portare i singoli pezzi del sottomarino in una specifica zona del corpo umano.

1984, QUICKSILVA

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	10
GLOBALE	8



Un RPG a turni che assomiglia moltissimo alla serie *Bard's Tale* come grafica e come tipologia di esplorazione dello scenario. Potrebbe essere considerato un seguito spirituale.

La storia inizia nella città di Purgatory che si trova nell'isola di Dilmun, una terra magica che viene presto soggiogata dal cattivo di turno, Namtar. Se prima era un luogo di salvezza ora lo è di perverzione.

Siete un gruppo di quattro persone che devono fuggire dalla città, trovare armi, cercare di recuperare la magia e poi affrontare Namtar e riportare la pace e la felicità sull'isola.

Come in *Bard's Tale* da cui trae forte ispirazione l'esplorazione è in 3D con mostri che si manifesta-



no casualmente e dovete affrontarli tenendo conto che inizialmente non avete niente di niente.



Il Party è già formato con i quattro personaggi che comunque potete cancellare definitivamente e poi crearveli di nuovi.

Iniziate subito nella città da esplorare con una bella grafica in 3D molto ben colorata e poi d'improvviso vi trovate davanti i nemici che possono essere umani, non morti e altre creature molto ben animate.

I combattimenti sono decisamente semplici da fare. Dovete scegliere delle opzioni e poi alla fine confermare. Dopo questa fase inizia il combattimento automatico (con le informazioni sulla battaglia tramite un testo in fondo allo schermo). In ogni fase potete continuare a combattere oppure fuggire.

Alle volte venite attaccati da più mendicanti e alcuni di questi sono innocenti e quindi dovete scegliere bene chi attaccare e chi no. In generale sono quasi tutti malvagi. La giocabilità è buona e la difficoltà dipende dall'esperienza e sul fatto di trovare armi e magie il pri-



ma possibile.

E' un gioco che sta su 3 dischi pieni sia lato A sia lato B. Di fatto è come se fossero 6 dischetti. La quantità di grafica e animazioni giustifica il tutto. L'Audio è molto poco e peccato non sentire i suoni della battaglia.

Un RPG che farà piacere soprattutto ai giocatori occasionali che non sono abituati a gestire gli inventari pieni di oggetti e armi di vario tipo. Attraverso un sistema di scelte di come combattere o difendervi risulta molto intuitivo. Bella la grafica e le sue animazioni.



1989, INTERPLAY

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Digital Magic Software

A differenza di quanto ho scritto lo scorso numero sull'anteprima di questo gioco non è uno sparatutto in prima persona, ma uno gioco di azione con elementi di strategia.

Siete il responsabile di un avamposto prigioniero nel 2167 che ha anche un terminale di teletrasporto verso una prigione di massima sicurezza per i peggiori criminali. La cosa soddisfa un po' tutti quanti, tranne i coloni della luna dove si trovano questi criminali e creano nel tempo una flotta per vendicarsi e distruggere quattro stazioni spaziali in orbita intorno alla Terra e poi sferrare l'attacco finale al pianeta stesso.

Il vostro scopo è sopravvivere a dieci ondate nemiche ciascuna delle quali è più forte dell'altra,



mentre siete in attesa dei rinforzi.

Il gioco è in due fasi: la parte strategica e quella di azione.

La prima fase è all'interno della base in cui potete accedere alla mappa e allo sviluppo dell'armamento.

La mappa mostra quattro settori del pianeta terra che sono adibiti alla produzione delle risorse che vi servono e quindi dovete gestirle. La miniera produce platino che poi produce denaro, la raffineria produce il carburante. Inizialmente avete solo queste due risorse.

Con più soldi potete comprare le armate militari che rallentano l'a-

vanzata dei nemici e poi infine le fabbriche che servono a produrre armi e scudi.

Inizialmente avete zero denaro e dovete aspettare del tempo (usando l'icona "Wait") affinché la miniera e la raffineria iniziano la produzione e che il vostro conto aumenti di valore. Durante la produzione incominciano gli attacchi dei coloni che sono mostrati sulla mappa con dei punti rossi.

Non potete centrarli con il mouse, ma dovete aspettare che si illuminino sulla mappa il settore che sta per essere invaso. A questo punto decollate per intercettarli, tuttavia, in base alla produzione potreste non avere abbastanza scudi e carburante per poter riuscire a sopravvivere. Finita la battaglia gli scudi persi non vengono riparati perché avendo inizialmente solo una miniera e una raffineria avete solo carburante e denaro. Le altre risorse costano tantissimo e dovete resistere. Durante le battaglie non dovete perdere gli scudi.

La fase di battaglia è esattamente come vi avevo anticipato nell'anteprima. Siete in prima persona con un mirino sullo schermo in un paesaggio 3D molto ben disegnato, colorato e dettagliato con una meccanica di gioco che assomiglia parecchio a *After Burner*.

Dopo aver ripulito il settore ritornate alla base per controllare la produzione e se avete abbastanza denaro potete comprare altre mi-





niere, raffinerie, basi militari e fabbriche.

CONSIGLIO E AVVERTIMENTO:

l'icona "Wait" vi permette di passare il turno e vi dà un certo ammontare di denaro, ma premerlo troppe volte per accumulare soldi porta ad uno svantaggio. I nemici sullo schermo aumentano di numero e quindi poi non riuscite più a gestirli perché non avete gli scudi per difendervi.

Il gioco, tuttavia, è subdolo e vi frega perché non vi permette di stare attenti a premere il WAIT. Fa in modo che ad un certo punto siate circondati e che cliccando sui punti rossi non si illumina il settore che sta per essere invaso, ma dovete premere ancora l'icona per



molto poco.

Sullo schermo oltre il mirino avete due radar che hanno la sua stessa grafica e colore e vi confonde perché nella frenesia della battaglia potreste confondere l'uno con l'altro.

Se finite gli scudi avete perso perché avendo un solo aereo, quando è distrutto la Terra verrà conquistata e ricominciate tutto da capo.

Ricominciare può avere un effetto deleterio perché rifare da capo quello che nella partita precedente avete fatto bene scoccia un po'. Non avendo nessuno sistema di salvataggio preclude un po' la sua longevità nel tempo e giocarlo tutto in un'unica sessione è assurdo.



illuminare il settore che dovete ripulire.

L'unica strategia applicabile è quella di non perdere gli scudi. La battaglia, tutto sommato è abbastanza facile e le ondate durano

E' un gioco lungo e complicato da gestire in una sola sessione e quindi il salvataggio era obbligatorio.

La prima partita è stato molto bella, sono avanzato e quando ho perso ho ricominciato perdendo addirittura nella prima ondata.

Tutto quello che imparate poi lo perdetevi subito se non arrivavate ad un punto in cui avete tutte le risorse a vostra disposizione. E' frustrante fare tutto in una sola partita.

Non è un gioco di azione in cui potreste tentare di finirlo in un pomeriggio

Tecnicamente buono sia per grafica, musica ed effetti sonori.



1990, DIGITAL MAGIC

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	7,5



Difficilmente riuscirete a vincere alla prima partita, ma quando lo farete non ci giocherete mai più.

Il giocatore occasionale e non armato di pazienza lo abbandonerà dopo un paio di partite.

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale che già posando l'occhio su questa pagina vedete una forte somiglianza con *Uridium*, però, con una grafica notevolmente migliore. Chi ha giocato con l'Amiga forse vede una somiglianza notevole con *Uridium 2*. Sulla Terra c'è un notevole aumento di radiazioni che sono letali per l'uomo e scoprono che viene dallo spazio. I satelliti mostrano un'enorme astronave spaziale che si sta avvicinando e le radiazioni sembrano provenire da questa. E' un attacco alla Terra. Per questa emergenza venite assunti per pilotare l'astronave Sky-Rider, un prototipo avanzato per distruggere questo nemico colossale.



Libertà di volo nel senso che potete andare da sinistra a destra e viceversa perché dovete distruggere qualunque postazione presente sulla superficie dell'astronave nemica e poi anche per evitare e distruggere i caccia nemici.

Dovete imparare a controllare la velocità perché per distruggere il nemico, pezzo per pezzo, volate a bassa quota sulla superficie di questa astronave e quindi se andate troppo velocemente rischiate di perdere una vita.

La superficie di questa astronave è coperta da materiale da distruggere, alcuni pezzi basta un colpo solo, mentre i generatori di campi elettrici letali ne richiedono di più. Poi ci sono anche strutture indistruttibili che dovete imparare a riconoscere.

Dopo un po' di partite c'è una sensazione di scontento perché non da la sensazione che sia un gioco a livelli. Distruggere l'astronave madre pezzo per pezzo e una volta fatto forse finisce il gioco.

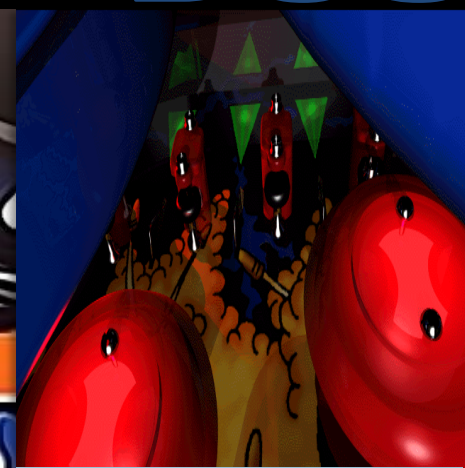


La vostra missione è semplice: dovete distruggere l'astronave nemica facendo attenzione a quelle nemiche che la proteggono e anche il livello delle radiazioni delle quali non siete immuni.



Come clone di *Uridium* ci può stare per una grafica sicuramente migliore anche se monocromatica perché è tutto basato su un solo colore e le varie sfumature di quest'ultimo. Non ci sono problemi di contrasto e il dettaglio grafico non è male. Niente musica di accompagnamento che non avrebbe guastato, mentre gli effetti sonori sono di qualità ST e meglio abbassare il volume per non dare noia ai vicini di casa. Giocabilità generale blanda e ripetitiva, ma è tipica di questo tipo di giochi.

1988, CREATION	
GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	5
GLOBALE	6+



Ogni tanto ci vuole una pausa da un gioco di azione in cui dovete impugnare la vostra arma e combattere battaglie epocali in difesa di un ideale. Quale migliore occasione per divertirsi con un simulatore di biliardino (come lo chiamavamo in Italia). Essendo un titolo su CD-ROM ha delle belle cose da sottolineare ed è il fatto che è multi linguaggio e quindi in fase di installazione potete scegliere tra cinque localizzazioni. Per la recensione ho scelto quella in Inglese.

La simulazione vi mostra la tavola non dall'alto come quelle tradizionali viste nei videogiochi, ma è una isometrica che vi mostra tutto l'hardware in prospettiva quindi con la tavola, il vetro che la ricopre e poi anche il tabellone dei punteggi. Solitamente questa visuale non

questo caso è stato tutto risolto grazie all'alta risoluzione che vi permette di giocare a partire dalla 640x480 e superiore e quindi offrire un dettaglio molto elevato. Dalle opzioni potete cambiare le dimensioni di questa visuale includendo il tabellone oppure no.

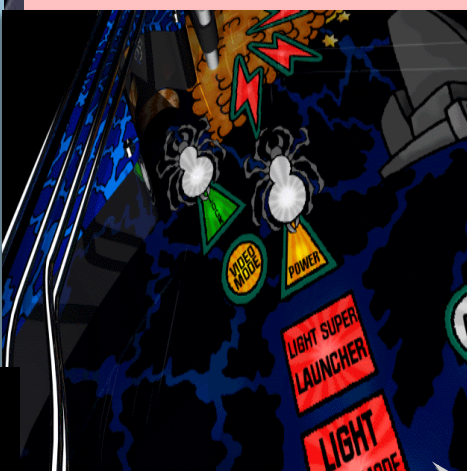
La giocabilità è molto diversa da quei giochi di Pinball visti in passato perché la velocità della pallina sulla tavola è reale e la grafica in alta risoluzione ha permesso la ricostruzione dettagliata di tutti i congegni che c'erano all'epoca e

Una simulazione che vi raccomando perché essendo su CD-ROM avete anche le tracce audio che sono molto belle e valgono la pena ascoltarle.

In base all'hardware che avete potete giocare a 256 colori oppure fino a 32 mila colori e fino a 1024x768 come risoluzione. La configurazione minima è un 486DX, ma per divertirvi come nella realtà ci vuole un Pentium.

La visuale migliore è quella senza tabellone perché vi allontana parecchio dalla tavola e quindi potreste non vedere bene quello che succede.

Ad essere pignoli forse la pallina è quella meno riuscita, meno realistica.



pure il loro funzionamento in dettaglio.

Chi cerca il realismo di quei giochi provati quando eravate bambini, con questa simulazione ce l'avete.

Ha un grosso difetto: c'è una sola tavola perché riproduce il cabinato originale in cui c'era un solo tema a disposizione.

Gold

1995, EMPIRE INTERACTIVE

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,5



permette una buona visione della palla che rotola e quindi complicato dalla visuale giocare bene. In

SALA
GOGHI



Chiki Chiki Boys

E' la versione Giapponese di Mega Twins ed è dannatamente divertente. Un Arcade del 1990 in cui interpretate un giovane eroe che deve attraversare tre mondi (selezionabili a scelta all'inizio del gioco) con varie caratteristiche e mostri.

La cosa bella è la sua incredibile grafica ben dettagliata, curata e un audio ben azzeccato al livello in

corso.

La grafica deformed tipica di molti giochi orientali rende l'intero gioco più simpatico pur essendo un genere di combattimento frenetico senza un attimo di tregua con mostri che si nascondono, escono fuori all'improvviso, mostri di metà e fine livello.

Simpatica anche questa cosa di trovare spesso dei forzieri che una volta rotti possono contenere monete, oggetti utili come il recupero dell'energia, ma anche mostri che possono danneggiarvi ulteriormente.

Ha, tuttavia, un grosso difetto: è difficile, avete solo una vita e non ci sono "continue" a disposizione. Tentare di finire il gioco in un'unica sessione è un'impresa titanica.



1990, CAPCOM

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

COIN-OP



Choko

E' basato/ispirato a *Shanghai* in cui dovete rompere delle mattonelle con lo stesso disegno. A differenza del gioco appena citato non avete mattonelle costruite in più strati uno sopra l'altro, ma uno solo con la differenza che ne avete due: uno a destra e l'altro a sinistra.

Lentamente le due parti tendono

ad avvicinarsi (rappresenta il tempo che avete per completare ogni livello).

Distruggendo una coppia di mattonelle guadagnate del tempo e le due parti sullo schermo si allontanano dandovi qualche secondo in più.

Ogni livello avete una spiegazione della tecnica che potete usare come che nei livelli precedenti non vi era concesso poter fare. Nei livelli più avanzati, un po' come in *Arkanoid*, ci sono delle mattonelle che non si possono rompere e sono messe lì per impedirvi di trovare il modo di unire due coppie.

Nella sua semplicità è forse più attraente del gioco originale per una bellissima grafica del fondale e una musica che si adatta magnificamente al gioco.



2001, MITCHEL CORP

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

GIUCHI

R E C E N T I



premere un certo numero di tasti in sequenza o in contemporanea. Gioco raccomandato a tutti quelli che volevano Moon Patrol su Amiga.

Trailer 68000:  [Trailer](#)

Trailer 68020:  [Trailer](#)

Su Amiga, negli ultimi anni, c'è stato un forte richiamo ai giochi del passato che per un motivo o un altro non furono mai ufficialmente e commercialmente convertiti.

Su Amiga oggi ci sono diversi programmatori specializzati ognuno di loro in un tipo di conversione o giochi sviluppati da zero con nuovi motori oppure sviluppando direttamente in assembler.

Uno di questi, conosciuto come JOTD, ha convertito questo titolo in due versioni: ECS e AGA con delle differenze estetiche che giustificano questa scelta.

La versione OCS/ECS mantiene il gioco originale in ogni aspetto tranne il fondale che per motivi di memoria e di processore non viene caricato del tutto anche se poi la giocabilità rimane esattamente quella vista nel Coin-Op.

Anche se il gioco si chiama Moon Patrol 500 riconosce l'hardware su cui gira e se lo fate girare su un Amiga 1200 con chipset AGA questo viene rilevato e la grafica del gioco cambia perché diventa una copia 1:1 con l'originale e quindi sicuramente la versione preferibile.

Non sembra un gioco pesante, ma lo è perché su un 68000@7 Mhz ci sono dei rallentamenti durante l'azione e quindi è molto raccomandabile avere un 68EC020 o superiore per avere un'esperienza



Una bellissima conversione da rigiocare su Amiga soprattutto ripensando a tutti i soldi spesi giocandoci cercando di finirlo. E' vero che tende un po' ad essere ripetitivo però è un titolo in cui bisogna impegnarsi per finirlo almeno una volta. Una conversione ben riuscita in versione AGA, ma anche quella OCS/ECS non è da meno anche se perde alcune cose a livello di grafica.

di giocabilità pari al Coin-Op. La versione dischetto ha un menu di scelta per decidere se giocare con la versione normale o con dei trucchi già attivati e quindi facilità usarli rispetto a quelli di una volta in cui bisognava

Gold

2024, JOTD

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



BREAK

E' una variante di *Breakout* in cui dovete distruggere un muro formato da tanti mattoni usando una pallina che dovete scagliargli contro con la vostra racchetta.

Avete un certo numero di palline per completare la pulitura dello schermo. In questa versione non avete i bonus quando colpite certi mattoni e quindi guadagnate vite supplementari ogni volta che puli-

te lo schermo.

Ci sono diversi strati di mattoni e alcuni hanno un colore diverso dagli altri perché modificano la velocità della palla.

Con il primo strato la palla rimane della stessa velocità. Quando colpite lo strato centrale con colori diversi, avete una prima accelerazione. Quando colpite il terzo strato la palla ha una notevole accelerazione.

Dato che la vostra racchetta è abbastanza larga stando attenti potreste anche riuscire a gestire la sua velocità però ad un certo punto diventa molto complicato.

Buon gioco per il PET che mostra una grafica molto veloce e molto fluida rispetto a tanti altri titoli molto più lenti.



[Trailer](#)

COMMODORE PET



1982, CODE WORKS

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5



TIME FIGHTER

E' uno sparatutto a scorrimento verticale in cui dovete combattere contro degli alieni in tre periodi temporali e iniziate dall'8291 Prima di Cristo.

Avete munizioni e carburante limitato e i rifornimenti ci sono solo dopo aver completato un livello. Non potete permettervi di sprecare

re munizioni e tempo per non perdere una delle vostre vite.

Prima della fine del livello o quando terminate carburante o munizioni cambia la fase in cui dovete evitare mine invisibili che appaiono a caso sullo schermo e poi una fase di attracco in cui venite riforniti. Attenzione che è tutto manuale. Una volta riforniti dovete sganciarvi perché se rimanete lì vi distrugge. Anche attraccando di fretta venite distrutti.

Buona giocabilità e bella anche la grafica di grosse dimensioni e buon dettaglio.



[Trailer](#)

TRS-80 COCO



1983, MARK DATA

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



dei LETTORI

Una nuova rubrica divertente, umoristica e demenziale che vi strapperà ben più di un sorriso.

PONG

Ciao Redazione,

Ho un problema strano. Il mio vecchio Atari ha iniziato a giocare a "Pong" da solo nel bel mezzo della notte! Non solo, ma sembra che stia migliorando. L'altro giorno, ha raggiunto un punteggio di 9999, il massimo possibile nel gioco! Ho provato a staccarlo, ma ogni volta che lo riattacco, riprende a giocare da dove si era fermato. Cosa dovrei fare?

Grazie, Un lettore perplesso

Risposta:

Ciao Lettore Perplesso,

Questo è sicuramente un problema molto insolito! Potrebbe essere un problema elettrico o forse il tuo Atari ha sviluppato una mente propria. Prima di tutto, ti consigliamo di controllare i cavi e l'alimentazione. Se il problema persiste, potrebbe essere il momento di chiamare un esperto di elettronica o di retrogaming. Nel frattempo, potresti considerare di mettere il tuo Atari in una competizione di Pong - sembra che sia diventato piuttosto bravo!

Cordiali saluti, La Redazione

COMPUTER DA ESORCIZZARE

Ciao Redazione,

Ho un problema insolito. Il mio computer sembra essere posseduto! Ogni volta che provo a spegnerlo, inizia a suonare "La Traviata" di Verdi e apre un documento di testo con la ricetta della pizza margherita. Ho provato a reinstallare il sistema operativo, ma ora parla con me in svedese e mi chiede di portarlo in vacanza in Norvegia. Cosa dovrei fare?

Grazie, Un lettore disperato

Risposta:

Ciao Lettore Disperato,

Questo è sicuramente uno dei problemi più insoliti che abbiamo mai sentito! Prima di tutto, assicurati che non ci siano scherzi o malware in corso. Se il problema persiste, potrebbe essere il momento di considerare un esorcismo informatico - o forse solo un nuovo computer. E se tutto il resto fallisce, forse potresti considerare di imparare lo svedese e pianificare un viaggio in Norvegia. Buona fortuna!

Cordiali saluti, La Redazione

COMLOTTO

Sono un fedele lettore della vostro giornale da oltre 20 anni e non ho mai sentito parlare di un problema così urgente come quello che sto per presentarvi. Ho notato che il mio toast brucia sempre sul lato destro e non sul sinistro. Ho provato a girare il tostapane, ho provato a girare il pane, ho persino provato a girare la mia casa, ma niente sembra funzionare.

Sono convinto che ci sia una cospirazione globale contro il mio toast. Forse gli alieni stanno cercando di comunicare con me attraverso il mio toast bruciato? O forse il mio tostapane è un agente segreto di una organizzazione clandestina che cerca di rovinare la mia colazione?

Spero che possiate aiutarmi a risolvere questo mistero. Aspetto con ansia la vostra risposta.

Grazie, Un lettore disperato

Risposta:

Ciao Lettore disperato,

E' un complotto (mentale direi). La fanzine esiste da 10 anni, non 20. Non trattiamo di tosta pane, ma di videogiochi.

Ti consigliamo di andare da un buon analista perché nei fortemente bisogno.

Cordiali saluti, La Redazione

A collage of various video game consoles and handheld devices arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red, stylized font with a black outline. The devices include:

- Top row: Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Sega Master System, Game Boy Advance SP.
- Second row: Game Boy, Game Boy Advance, Sega Saturn, Sega Dreamcast, Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black).
- Third row: Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black).
- Fourth row: Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white).
- Fifth row: Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black).
- Sixth row: Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white).
- Bottom row: Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black), Game Boy Advance SP (white), Game Boy Advance SP (black).



Uno sparattutto con visuale laterale e uno stile che ricorda molto *Metal Slug*. Puro blastaggio dei nemici usando tanti armi già di base e in più anche la possibilità di combinarle tra di loro per crearne tante altre. Questa è la premessa di questo titolo.

Su un lontano pianeta uno scienziato aveva trovato delle gemme mistiche che erano talmente potenti che le nascose su una delle tante lune che orbitavano intorno al pianeta e protette da quattro fratelli che formavano la squadra Gunstar.

Un brutto giorno un dittatore rapisce uno di questi fratelli (che hanno i nomi di colori), Green, per farsi dire dove si trovano queste gemme.

Molti anni dopo gli altri tre suoi parenti decidono di attaccare il dittatore e le sue forze del male per sconfiggerlo e ritrovare il loro fratello.

Nel gioco voi interpretate uno dei due fratelli, Red o Blu, che comunque sono aiutati dalla

sorella Yellow.

Dopo una bella introduzione che vi dà un'idea di quello che dovete fare siete pronti a mostrare le vostre qualità di combattente



non solo con armi futuristiche, ma anche con altre abilità.

Non c'è un attimo di tregua perché i nemici appaiono sullo schermo in continuazione da tutti i lati, tuttavia, con la vostra potenza di fuoco multi direzionale riuscirete senza troppi affanni a proseguire. Energia abbastanza elevata per poter sopravvivere a lungo e in più trovate bonus per ripristinarla.

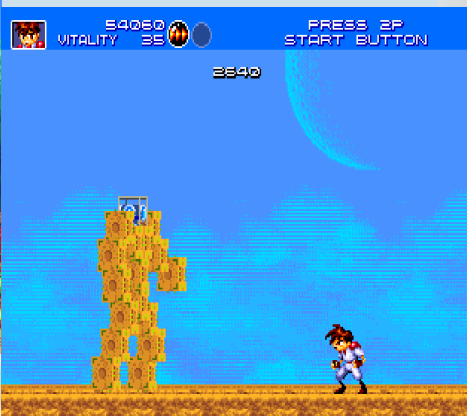
Boss di metà e fine livello che una volta distrutti non avete la schermata di calcolo dei punteggi e l'azione continua in modo progressivo.

Oltre ad avere una grafica e un audio di eccellente qualità, ha pure una giocabilità travolgente. Quando iniziate a giocare è difficile smettere. Ha dei "continue", ma non ricominciate esattamente da dove siete morti.

Se non lo avete giocato vi siete persi un capolavoro sul Genesis.

Gold

WOW



1993, SEGA ENTERPRISES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5



Conversion by Krisalis Software Ltd



www.krisalis.co.uk



Playstation e calcio solitamente significa grafica 3D poligonale che riproduce più o meno fedelmente una reale partita con tutti i tipi di fallosità e al tempo stesso le abilità dei singoli giocatori che sono stati inseriti.

Non è il caso di questo gioco perché dal titolo avrete di certo capito di cosa si tratta. Dopo il successo su Amiga e PC eccolo sbarcare anche sulla Console di Sony cercando comunque di sfruttare il suo hardware.

Non ha la stessa comoda interfaccia vista su Amiga o PC e quindi leggermente confusionaria perché non avete indicazioni sulle icone che vedete sullo schermo e le modalità di gioco sono state inglobate in altre icone.

Le prime tre in alto sono comprensibili e riguardano la scelta se giocare una partita con uno o due giocatori. L'icona al centro è un campionato mondiale (non avete la possibilità di giocare, ma solo guardare i risultati).

L'icona che mostra una coppa è la scelta di fare i campionati nazio-

nali europei, di partecipare alla Coppa Europa e a quella UEFA (oggi Champions League). L'icona a destra rossa e blu vi permette di personalizzare le varie competizioni.



Quando avete scelto la competizione da fare e la squadra da controllare avete varie scelte prima della partita come la formazione, le istruzioni da dare ai singoli giocatori sul possesso palla o il mondo di affrontare gli avversari e anche il modo di battere le varie punizioni.

Ero già sconsolato di vedere lo stesso gioco con la stessa pessima giocabilità per il fatto che la palla non sta attaccata ai piedi. Sorpresa incredibile!! La palla sta attaccata ai piedi e poi una grafica sicuramente più bella di quella vista su Amiga e PC. I replay della azioni sono in 3D poligonale.

La cosa più bella è propria il modo di giocare, è un arcade e non più simulazione come era in passato. Per i fan di questo modo di giocare come in FIFA e PES è avere quel tipo di controllo in un gioco come *Sensible Soccer*.

Le partite le potete giocare anche in modalità allenatore in cui è il computer che gioca la partita.

La grafica, l'audio che sono gli applausi e i cori dei tifosi, i rumore dal campo e il commento delle azioni sono il massimo per Sensible Soccer.

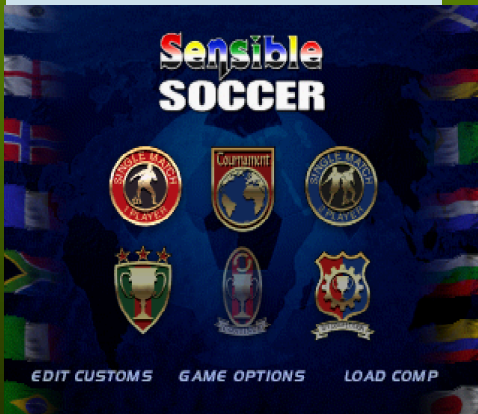
La giocabilità poi grazie alla palla che sta attaccata ai piedi è notevolmente migliore rispetto a prima.

Gold



1998, GT INTERACTIVE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has rounded edges. Surrounding this key are several white keys, some of which are partially visible and slightly out of focus. These include a key with a left-pointing arrow, a key with a right-pointing arrow, a key with a question mark, and a key with the letter "P". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

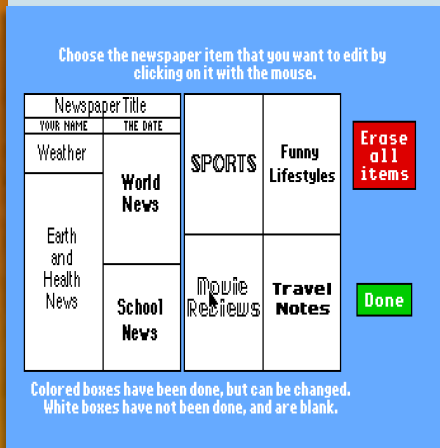
Education

CREATIVITA'



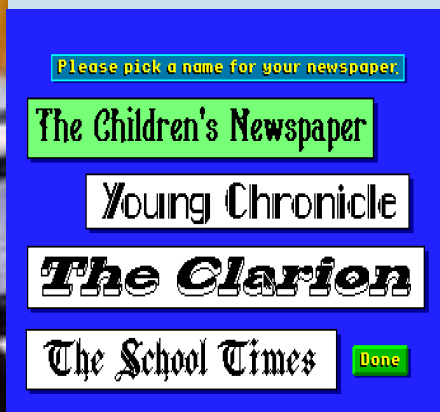
Non è un educativo come altri specifici ad un argomento, solitamente scolastico, ma è sulla creatività del bambino nel creare un giornale che, comunque, è facilitato nella sua stesura con temi già preparati e che andranno scelti in base alla propria fantasia.

Il programma (a livello 1) si apre



con un giornale con le varie pagine vuote che dovranno essere riempite una per una.

Ogni scelta viene mostrata nella bozza con colori diversi che dimostra che avete già editato



quella parte. Quando avete finito di completare il giornale o solo una parte di esso, premendo il tasto "done" dovrete poter vedere un'ante-



prima del giornale prima che vada in stampa.

Purtroppo non funziona in questo modo e siete obbligati a stamparlo per vedere il vostro lavoro. Non è prevista nessuna antepr-



ma e quindi il programma è fortemente penalizzato perché non vi fa vedere il vostro lavoro o co-

me è nell'insieme. Il livello 2 e 3 non potete creare il giornale, ma solo caricare delle pagina già create e dovete solo stamparle. Alla fine è veramente deludente.

Un educativo zoppo perché fate tutto di fantasia e creatività, ma poi non vedete un'anteprima del lavoro fatto e siete obbligati a stamparlo. Con un Apple IIGS reale lo farete. In emulazione no (a meno che non configurate il tutto per la vostra stampante). Orange Cherry questa volta avete fatto un buco nell'acqua. Da una parte la fantasia è limitata a temi già impostati e se poi mi obbligate a stampare per vedere il giornale avete sbagliato tutto. Avete fallito quello che poteva essere un educativo unico nel suo genere.

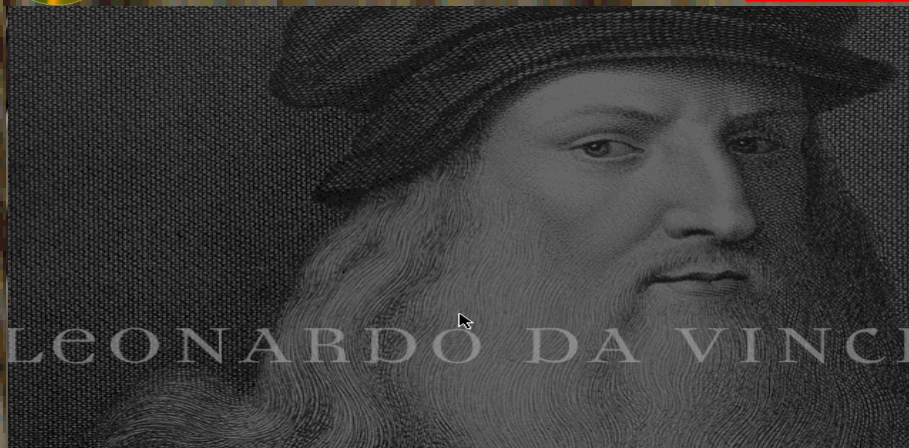
An isometric illustration featuring a central laptop with a hand cursor pointing at its screen. The laptop is connected by a network of white lines to various technology and multimedia icons. These include a smartphone at the top left, a tablet at the top right, a camera on the left, a microphone at the bottom right, a hard drive and RAM modules at the bottom, a wireless router on the left, a magnifying glass with a minus sign on the left, a magnifying glass with a plus sign on the right, a power button on the right, a USB plug on the right, a floppy disk and a wrench at the bottom left, and a clock and a star icon near the top right. The entire scene is set against a light brown background.

Multimedia

Grafica

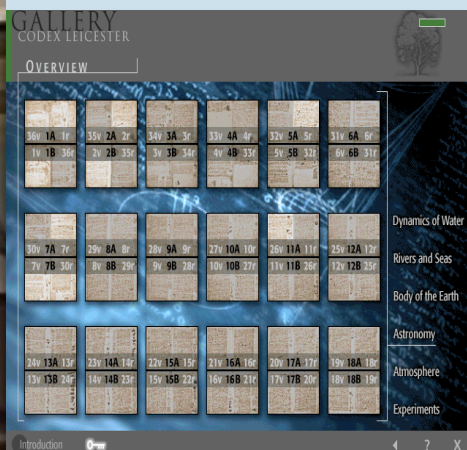
Ufficio

Hardware



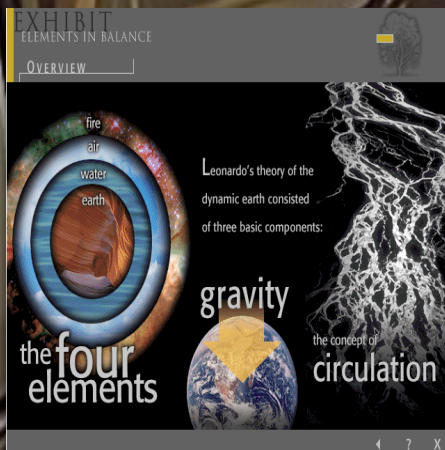
La seconda funzione è quella di mostrare la produzione pittorica e analizzarla in dettaglio.

Timeline vi fa vedere tutte le sue opere dal 1400 al 1500.



Un CD-ROM multimediale per Macintosh PowerPC e 68k che vi porta alla scoperta di uno dei più grandi artisti che l'Umanità ha conosciuto.

Interfaccia un po' caotica perché in una schermata con grafica animata un enorme albero lungo un fiume è il vostro menu principale che nasconde alla vista i vari argomenti che appaiono quando spostate il mouse. Alcuni sono isolati e altri un po' alla rinfusa, ma seguono in parte la forma dell'albero. Con l'icona della chia-



una soluzione ad elementi della natura che fino ad allora erano accettati per come erano e nessun andava a cercare il motivo perché una cosa funzionava in modo e non in un altro.

Gallery ha due funzioni: una è l'analisi del Codice di Leicester in

Un prodotto interessante che vi permette di conoscere e imparare come Leonardo vedeva il mondo e come cercava di capirne il funzionamento per poter applicare le sue teorie.

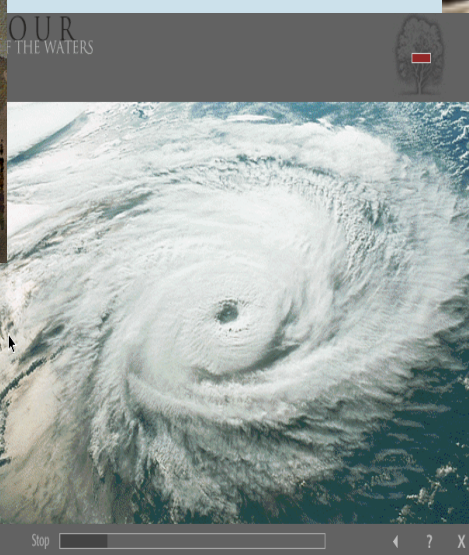
Sicuramente sarebbe stato bello avere una localizzazione e doppiaggio in Italiano per un artista di casa nostra.



ve potete, tuttavia, sbloccare le voci nascoste ed averle tutte stampate sullo schermo. Scoprite dopo aver cliccato alcune di questi argomenti che in realtà ce ne sono solo di quattro tipi: **Tour**, **Exhibit**, **Gallery** e **Timeline**.

I Tour sono documentari a tutti gli effetti su alcuni argomenti.

Exhibit mostrano come Leonardo affrontava certe tematiche, il modo di applicare le sue conoscenze su lavori reali oppure di trovare



ogni dettaglio sia delle singole parole, dei paragrafi, della metrica, la traduzione, la vista allo specchio (Da Vinci scriveva al contrario).

Un ottimo CD-ROM che seppure solo in Inglese vi mostra come l'artista vedeva il mondo, cercava di trovare delle soluzioni ai progetti che in qualche modo erano condizionati dalla natura e dal suo modo di operare.

La parte del Codice è tosta però è completa e sicuramente è una parte che va vista per comprendere meglio il suo autore.

1997, CORBIN

PRESENTAZIONE	9
INTERFACCIA	9
MULTIMEDIA	10
SONORO	9
GLOBALE	9+

Volume 10, Numero 5

Maggio 2024

REV'N'GE!

Top 3



Abyssonaut



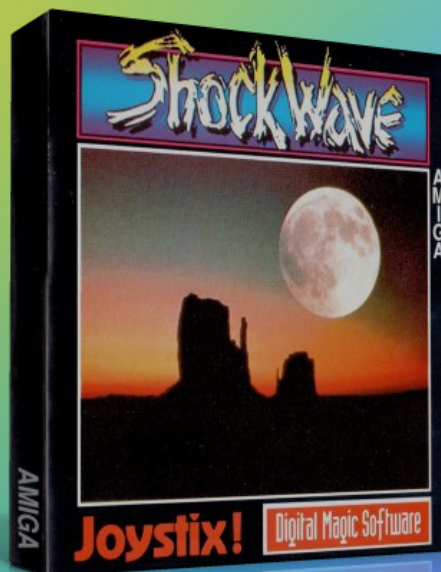
MOON PATROL 500



Pro Pinball: The Web



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
DRAGON WARS	COMMERCIALE	Fu sviluppato per essere Bard's Tale IV. Tre mesi prima della pubblicazione, Interplay cambia editore passando da Electronic Arts a Mediagenic e quindi decidono di rinominare il gioco. Di conseguenza gli sviluppatori devono cambiare la storia per adeguarsi al nuovo titolo.
PRO PINBALL: THE WEB	COMMERCIALE	E' stato votato come il miglior gioco di Pinball nel 1995
GUNSTAR HEROES	COMMERCIALE	La maggior parte dei boss di fine livello sono stati ripresi da personaggi di film, cartoni animati e giochi molto famosi. Il dittatore Red è Vega di Street Fighter II, l'Imperatore è una copia di Darth Vader di Star Wars, mentre voi assomigliate a Vegeta di Dragon Ball Z.
MOON PATROL	COMMERCIALE	Era prevista una versione ZX Spectrum, ma non fu mai rilasciata malgrado fosse stata recensita grandiosamente dalla rivista Crash! C'erano delle copie esistenti, ma non furono mai messe in vendita.

COSA SUCCEDEVA NEL 2001?

DATA	EVENTI
2001	Viene rilasciato Mac OS X. Si trattava di un significativo allontanamento dal classico sistema operativo Mac poiché era basato sui sistemi operativi simili a Unix FreeBSD, NetBSD e NeXTSTEP/OpenStep. OS X ha introdotto una piattaforma più stabile e affidabile e più applicazioni potrebbero essere eseguite in modo più efficiente contemporaneamente. 
2001	Nel 1998, i membri del team multimediale DirectX di Microsoft hanno riconfigurato i vecchi laptop Dell per creare una console per videogiochi basata su Windows. Hanno portato l'idea al management di Microsoft, che ha approvato l'idea di una console di gioco domestica basata sulla tecnologia grafica Direct X di Microsoft. L'Xbox (originariamente DirectX Box) utilizzava parti standard del PC, incluso un disco rigido integrato. 
2001	Viene rilasciato il sistema operativo Windows XP. Basato sul kernel di Windows NT, XP era considerato più stabile rispetto alle versioni precedenti del sistema operativo. XP fu ampiamente adottato dall'industria e durò molto più a lungo di quanto previsto da Microsoft. Ad esempio, nel 2014, il 95% degli sportelli automatici del mondo utilizzavano XP. Il supporto Microsoft per XP è terminato l'8 aprile 2014. 
2001	Viene rilasciato iTunes di Apple. Era basato sul software SoundJam MP di Bill Kincaid, i cui diritti furono acquistati da Apple. Inizialmente iTunes era supportato solo sul sistema operativo Mac e funzionava come lettore multimediale e strumento di gestione dei media. iTunes consentiva agli utenti di registrare musica da CD, importarla su iTunes, mixarla con altri brani e quindi masterizzare un CD personalizzato. 

RECENSIONI #158

Abyssonaut (2015, Commodore 64)
Para Academy (1990, Commodore 64)
Championship Baseball (1987, Amstrad CPC)
Chibi Akumas (2016, Amstrad CPC)
Fantastic Voyage (1984, ZX Spectrum)
Dragon Wars (1989, Apple II)
Shockwave (1990, Amiga)
SkyRider (1988, Atari ST)
Pro Pinball: The Web (1995, DOS)
Chiki Chiki Boys (1990, Coin-Op)
Choko (2001, Coin-Op)
Moon Patrol 500 (2024, Amiga)
Break (1982, Commodore PET)
Time Fighter (1983, TRS-80 CoCo)
Gunstar Heroes (1993, Genesis)
Sensible Soccer (1998, Playstation)
Newspaper Maker (1990, Apple IIGS)
Leonardo da Vinci (1997, Macintosh)

LE ALTRE VERSIONI

PARA ACADEMY:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (1990, Zeppelin Games)

CHAMPIONSHIP BASEBALL:

Commodore 64 (1986, Activision)
Atari ST, Apple II (1987, Activision)
ZX Spectrum (1987, Alternative Software)
DOS, Amiga (1988, Activision)

FANTASTIC VOYAGE:

Atari 8-Bit (1982, Sirius Software)
Atari 2600 (1982, Fox Video Games)
Amstrad CPC (1984, Amsoft)
Amiga, CDTV (1991, Centaur Software)

DRAGON WARS:

Commodore 64 (1989, Interplay)
DOS, Amiga, Apple IIGS (1990, Interplay)
PC-98 (1990, StarCraft)
Sharp X68000 (1991, StarCraft)
NES (1991, Kotobuki Systems)
Linux, Windows, Macintosh, Antstream (2015, Interplay)

PRO PINBALL: THE WEB:

Windows (1995, Empire Interactive)
Playstation, SEGA Saturn (1996, Interplay)
Macintosh (1996, MacPlay)

CHIKI CHIKI BOYS/MEGA TWINS:

Amiga, Atari ST (1991, U.S. Gold)
Genesis (1992, SEGA Enterprises)
TurboGrafx CD (1994, NEC Avenue)
PSP, Playstation 3 (2011, Capcom)
PS Vita (2012, Capcom)

MOON PATROL:

Coin-Op (1982, Williams Electronics)
Vic-20 (1983, Atarisoft)
Atari 2600, Atari 5200 (1983, Atari)
Sord M5 (1983, TAKARA)
MSX (1984, Irem)
Ti99/4A, Commodore 64, PC Booter, Apple II (1984, Atarisoft)
Atari 8-Bit (1984, Atari)
Atari ST (1987 Atari)
BREW (2003, JAMDAT Mobile)
Playstation 4, Nintendo Switch (2018, HAMSTER)

GUNSTAR HEROES:

Arcade (1993, Sega Amusements)
Game Gear (1995, SEGA Enterprises)
Wii (2006, SEGA of America)
Xbox 360, Playstation 3 (2006, SEGA of America)
iPhone (2010, SEGA of America)
Windows (2011, SEGA of America)
Nintendo 3DS (2015, SEGA of America)
Android, iPad (2017, SEGA of America)
Linux, Macintosh (2018, SEGA Enterprises)
Nintendo Switch (2021, SEGA of America)

LEONARDO DA VINCI:

Windows (1997, Corbin Publishing)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxsor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)

Indice Ripescaggi

PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)

Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

Moon Patrol

By JOTD

500



for Commodore Amiga